joystick

Unreal

La totale pour bien commencer

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 94

Sommaire

Unreal, la nouvelle référence du shoot 3D !

Alors que vous vous trouvez à bord de l'énorme vaisseau-prison «Vortex Rikers», un problème de moteur oblige l'appareil à s'écraser sur une planète inconnue. Comme la chance est de votre côté, il se trouve que vous êtes le seul survivant de cette tragédie. Vous voici donc largué sur une terre inconnue, apparemment peuplée d'êtres aux intentions peu amicales.
Mais vous découvrirez vite que la situation est plus compliquée qu'il n'y paraît, et qu'une mission de grande envergure vous attend. Unreal est ainsi un jeu de shoot 3D imbibé d'une trame scénaristique tout à fait prenante. L'ambiance dégagée est vraiment exceptionnelle, ce qui, associé à une réalisation d'enfer et un graphisme de rêve, propulse Unreal en tête des jeux de sa catégorie. Le meilleur jeu du genre, ni plus ni moins !

Le menu

Des armes pour les braves

Unreal propose une dizaine d'armes différentes, toutes entièrement modélisées en 3D. Cela permet à celles-ci de bénéficier d'effets d'éclairage en temps réel, tout en respectant l'origine de la source lumineuse. Chaque arme peut s'utiliser de deux manières différentes, la seconde étant généralement destinée à ratisser large sans s'occuper de la consommation en munitions. Bien que différentes en terme de puissance et d'opportunité d'utilisation, ces armes bénéficient d'un certain équilibre qui n'entame pas la supériorité d'un engin par rapport à un autre. De plus, certains monstres sont plus sensibles à un tel type de munitions que tel autre, vous obligeant à varier les plaisirs. Idéal pour le gameplay du mode solo et pour la stratégie d'attaque lors des parties multijoueur.



Dispersion Pistol

Le pistolet à dispersion est la première arme que vous trouverez. Pratique car n'utilisant pas de munitions, il a la grande élégance de se recharger automatiquement sans rien vous demander. Au fur et à mesure de votre progression, vous trouverez des accessoires qui permettront d'augmenter peu à peu sa puissance de feu. À la fin du jeu, ce sera l'arme la plus puissante de votre arsenal.

PREMIÈRE UTILISATION : Vous tirez des balles d'énergie à une cadence moyenne, et ce jusqu'à l'épuisement des batteries.

SECONDE UTILISATION : Elle permet de concentrer plus d'énergie en un seul tir. La cadence est faible et assez coûteuse en énergie.

DISPERSION PREMIÈRE UTILISATION



DISPERSION SECONDE UTILISATION






AUTOMAG PREMIÈRE UTILISATION



Automag Handgun

Le pistolet automatique se place en seconde position dans votre arsenal. Sa principale qualité réside dans le fait que ses munitions sont faciles à trouver, car très nombreuses. Lorsque vous tirez, vous voyez le doigt appuyer sur la gâchette et les douilles être éjectées de la culasse. L'arme nécessite une légère pause afin d'être rechargée, vous empêchant de faire feu en continu.

PREMIÈRE UTILISATION : Vous tirez coup par coup, d'une manière très précise. La cadence de tir est faible, de même que les dégâts infligés.

SECONDE UTILISATION : Vous tirez beaucoup plus rapidement, mais cette fois de manière imprécise. Excellent à bout portant.


AUTOMAG SECONDE UTILISATION


TARYDIUM PREMIÈRE UTILISATION



Tarydium Crystal Stinger

Le Stinger est un outil issu de l'industrie alienne, destiné à l'origine à extraire la roche des mines. Il projette des morceaux de cristal de Tarydium, transperçant allègrement les ennemis jusqu'à les faire exploser. Excellent pour l'attaque à l'intox, tout en force. Vous pouvez lancer un cri de guerre en même temps, ça colle avec le style de l'engin.

PREMIÈRE UTILISATION : Plus vous restez longtemps appuyé sur la gâchette, plus la cadence de tir augmente. Très efficace.

SECONDE UTILISATION : Vous envoyez plusieurs cristaux en même temps, déchiquetant littéralement votre adversaire à bout portant. Imparable.


TARYDIUM SECONDE UTILISATION


8-BALL PREMIÈRE UTILISATION



8-Ball Launcher

Le "Lanceur de balles" est particulièrement étudié pour distribuer à la fois des roquettes et des grenades à votre entourage. Tant que vous appuyez sur la gâchette, le Lanceur emmagasine les munitions à tirer jusqu'au chiffre de 6. Ensuite, tout part en même temps en transformant la cible en bouillie si elle n'a pas eu la présence d'esprit de bouger.

PREMIÈRE UTILISATION : Vous tirez des roquettes qui peuvent se transformer, si une petite cible rouge apparaît, en missiles guidés par la chaleur.

SECONDE UTILISATION : Cette fois, vous tirez des grenades qui peuvent rebondir sur les murs avant d'exploser. À utiliser avec précaution.



Razorjack

Le Razorjack est une arme redoutable, car elle envoie des disques métalliques dotés de trois lames extrêmement aiguisées. Les shurikens du futur en quelque sorte. Comme les grenades du 8-Ball Launcher, les disques ricochent contre les parois pendant sept secondes avant de disparaître. Assez dure à utiliser en combat direct, le Razorjack est l'arme idéale pour tirer dans les coins.

PREMIÈRE UTILISATION : La cadence de tir est moyenne. Cela permet généralement d'ajuster les trajectoires de ricochet.

SECONDE UTILISATION : La cadence de tir est cette fois optimale, transformant rapidement la pièce ou le couloir en piège mortel pour vos ennemis.



Flak-Gun

Loin de faire dans la finesse, le Flak-gun est un fusil qui submerge l'adversaire de débris de métal. Peu précis mais très préjudiciable à la santé de l'ennemi lorsque celui est touché. Par contre, la portée est relativement faible, défaut contrebalancé par une cadence de tir plutôt rapide.

PREMIÈRE UTILISATION : Un seul tir vous permet d'envoyer cinq ou six débris métalliques à la fois, qui bien évidemment peuvent ricocher sur les murs.

SECONDE UTILISATION : Vous tirez une sorte de grosse grenade, qui en explosant libère de nombreux morceaux de métal sur une assez large zone.


8-BALL SECONDE UTILISATION


RAZORJACK PREMIÈRE UTILISATION


RAZORJACK SECONDE UTILISATION


FLAK PREMIÈRE UTILISATION


FLAK SECONDE UTILISATION


ASSAULT RIFFLE PREMIÈRE UTILISATION


ASSAULT RIFFLE SECONDE UTILISATION



Assault Rifle

Le fusil d'assaut est une excellente arme munie d'un canon très long. Cela lui permet de tirer des balles de manière très puissante et très précise. Ce fusil est couramment utilisé pour traquer le gibier le plus dangereux de la galaxie, dans des parties de chasse à haut risque. L'arme idéale pour calmer le plus agressif des reptiles aliens.

PREMIÈRE UTILISATION : Transformez-vous en tireur d'élite et ajustez votre cible tranquillement. Une seule balle suffit généralement pour tuer l'adversaire.

SECONDE UTILISATION : Le fusil se transforme en semi-automatique, ce qui permet de tripler son potentiel destructif. Mais en contrepartie, vous y perdez en précision de tir.


ASMD PREMIÈRE UTILISATION



ASMD Taser

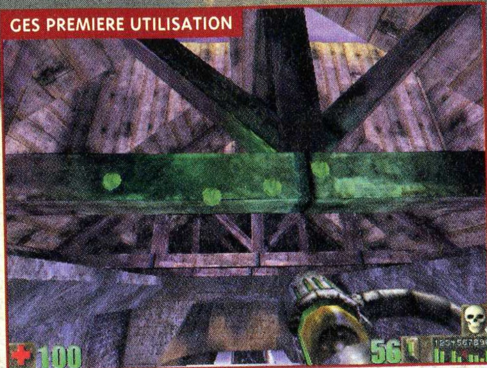
L'ASMD est un fusil projetant de l'énergie pure, bien plus puissamment que le pistolet à dispersion. Lorsque qu'il touche sa cible ou qu'il la rate en s'écrasant sur un mur, un halo d'énergie apparaît autour de l'impact. La cadence de tir est rapide, et il semble que les Slith ne l'apprécient que moyennement.

PREMIÈRE UTILISATION : Un projectile d'énergie pure déboule à toute vitesse vers votre adversaire. Le souffle du choc le projette généralement à quelques mètres.

SECONDE UTILISATION : Le projectile est cette fois moins rapide, mais l'explosion est plus intense. L'explosion peut être déclenchée en cours de vol si vous tirez sur le projectile.


ASMD SECONDE UTILISATION

GES PREMIERE UTILISATION



GES SECONDE UTILISATION





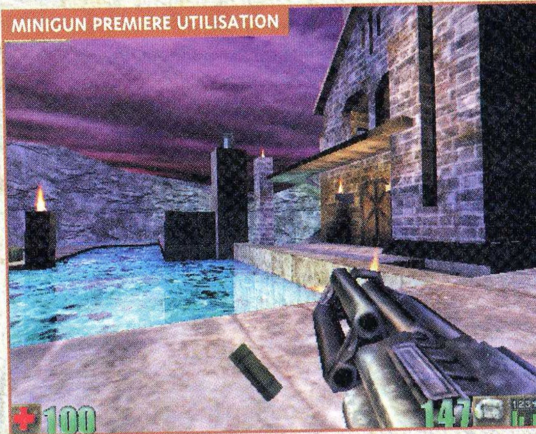
GES BioRifle

Ce fusil est sûrement le plus étrange de votre arsenal. De conception bio-organique, il projette des boules de "slim" biologique et verdâtre. Ces boules se collent sur les murs, au plafond (elles tombent alors), ou remontent à la surface de l'eau si vous tirez en immersion. Elles explosent au passage de l'ennemi ou au bout de quelques secondes.

PREMIÈRE UTILISATION : Une cadence de tir rapide permet de retapisser les murs des nombreuses boules explosives. Pratique pour couvrir une éventuelle retraite.

SECONDE UTILISATION : Plus longtemps vous maintenez la gâchette appuyée, plus grosse sera la boule que vous enverrez.

MINIGUN PREMIERE UTILISATION



MINIGUN SECONDE UTILISATION





Minigun

Le mini canon n'est "mini" que par son nom, car il s'agit d'une arme extrêmement meurtrière. C'est une mitrailleuse lourde qui permet de tirer à une cadence extrêmement rapide. Efficace de près comme de loin, c'est incontestablement une des meilleures armes dont vous puissiez disposer. Attention, les munitions partent vite !

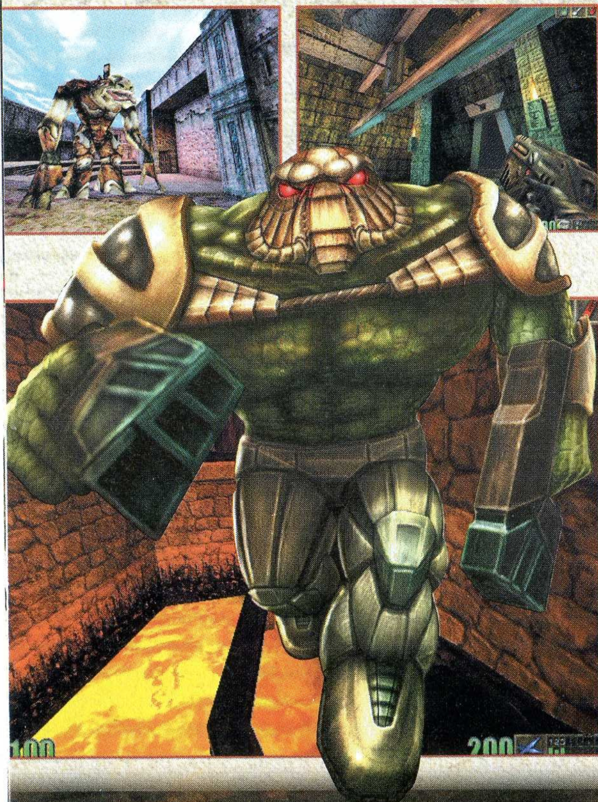


PREMIÈRE UTILISATION : Vous tirez des balles de gros calibre à une cadence très rapide. De quoi massacrer facilement sans trop se poser de questions.

SECONDE UTILISATION : En gardant le doigt appuyé sur la gâchette, la cadence de tir augmente jusqu'à devenir tout simplement infernale.

Des Aliens pour les armes des braves

Comme vous vous en rendrez compte assez rapidement, la planète sur laquelle votre vaisseau prison s'est écrasé est loin d'être déserte. En fait, ce n'est pas moins d'une vingtaine de sortes d'êtres vivants, pour la majorité hostiles, qui vous attendent de pied ferme. Certains monstres se rapprochent des reptiles, d'autres sont aquatiques, et quelques-uns ont presque l'air humain si ce n'est qu'ils possèdent quatre bras. Messie pour les opprimés, ennemi pour les tyrans, vous aurez fort à faire pour venir à bout de ces centaines d'adversaires dressés entre vous et votre liberté. Chaque race possède un caractère différent, ce qui se traduit par des comportements au combat différents. Voici donc une présentation de quelques-unes des créatures que vous allez rencontrer. Une dernière précision technique toutefois : chaque monstre est composé de 600 à 800 polygones, et ils bénéficient tous d'au minimum 300 mouvements différents pour leur animation.



Brute






Ce n'est pas un hasard si cette créature porte un nom si délicat, car son unique caractéristique est d'être autant fournie en muscles qu'en soutes métalliques remplies de munitions. Ceci est le travail des Skaarj, qui, grâce à leur biotechnologie de pointe, ont transformé cette espèce en véritable machine à tuer. Des glandes produisant de grosses quantités d'adrénaline leur ont été implantées afin de les rendre encore plus sauvages pendant les combats. De plus, des mitraillettes ont été greffées sur leur bras, ce qui n'arrange pas vos affaires. Leur niveau d'intelligence est estimé égal à celui d'un chien bien entraîné.

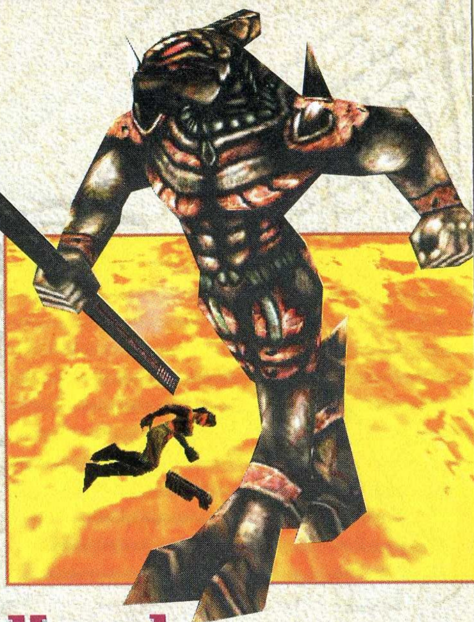
CARACTÉRISTIQUES
- DEUX MITRAILLETTES GREFFÉES SUR LES BRAS
- COMPORTEMENT TRÈS AGRESSIF
- PEU AGILE
- INTELLIGENCE TRÈS LIMITÉE

Skaarj






Les Skaarj sont les puissants maîtres de la planète Gryphon. Autrefois propriété exclusive des pacifiques Nali, les Skaarj colonisèrent cette planète sans grande difficulté, soumettant les survivants à leur loi. Supérieurement intelligents, ces prédateurs chassent la plupart du temps en groupe. Leurs attaques sont toujours élaborées de manière structurée et réfléchie, car ils n'hésitent pas à communiquer entre eux pour établir une stratégie. Pour se battre, ils envoient des projectiles à distance et utilisent leurs griffes aiguisées comme des couteaux. Ils plongent sur leur victime, mais il leur arrive également de tournoyer sur eux-mêmes comme des toupies, toutes griffes dehors. Leur résistance physique en fait des adversaires redoutables, surtout en combat rapproché. De loin, ils éviteront vos tirs avec une grande facilité, en faisant des roulades sur le côté. La rumeur dit que les Skaarj sont arrivés sur la planète par accident, comme vous, et qu'ils se servent des Nali pour récolter le Tarydium nécessaire à la réparation de leur vaisseau.



CARACTÉRISTIQUES

- DES GRIFFES AIGUISÉES AU BOUT DE LEURS MAINS
- ENVOIENT DES PROJECTILES POUR LE COMBAT À DISTANCE
- COMPORTEMENT EXTRÊMEMENT AGRESSIF
- AGILITÉ HORS DU COMMUN
- TRÈS INTELLIGENTS, MAIS SANS PITIÉ



Kraal






Les Krall assistent les Skaarj dans leurs parties de chasse. Bien qu'ils ne soient que moyennement intelligents, seuls les Skaarj les dépassent dans les domaines de la chasse et du combat. Leur arme favorite est le bâton à concussion, capable de vous toucher durement même à une grande distance. Ce n'est pas pour autant qu'ils détestent le combat rapproché, bien au contraire. Si jamais vous deveniez une de leurs victimes, vous les verriez marcher sur vos restes en faisant tournoyer leur bâton. Il existe trois types de Kraal différents : le guerrier, le sergent et le seigneur de guerre. Lorsqu'ils se battent en groupe, ils ne se consultent qu'assez peu.

CARACTÉRISTIQUES

- UN BÂTON À CONCUSSION
- APPRÉCIENT LE COMBAT RAPPROCHÉ
- TRÈS AGRESSIFS
- AGILITÉ SUPÉRIEURE
- COMPORTEMENT DISCIPLINÉ, PEU INTUITIF

Mercenary











Les Mercenaires sont une des plus belles réussites de la bio-technologie. Cette race indépendante de chasseurs parcourt l'univers à la recherche d'une seule et unique chose : la richesse. Bien qu'ils n'aient aucun ressentiment vis-à-vis des Skaarj ou des Kraal, ils pourraient néanmoins très bien les attaquer au moindre signe d'hostilité de leur part. Leur avant-bras est équipé à la fois d'une mitraillette et d'un lance-missiles, ce qui est la configuration minimale pour tout Mercenaire Bio-Tech qui se respecte. Derrière cette montagne de circuits se trouve peut-être un humain, mais le seul moyen de le savoir serait d'élaborer votre propre chemin à travers eux. Des milliers d'années de guerre les ont aguerris à la pratique du combat et de la stratégie. En fait, ils essaient sans cesse d'être des soldats parfaits.

CARACTÉRISTIQUES

- DES GRIFFES AUSSI DANGEREUSES QUE CELLES DES SKAARJ
- CRACHENT DE PUISSANTS JETS D'ACIDE
- TRÈS AGRESSIFS
- AGILITÉ MOYENNE
- MANGENT LA CHAIR DE LEURS VICTIMES



Slith









Les Slith sont des proches cousins des Skaarj, dont l'attaque principale consiste à vous envoyer de l'acide tout en nageant dans les eaux troubles de Gryphon. Cependant ils sont tout aussi capables de se déplacer sur la terre ferme, ce qui a coûté la vie à plus d'un imprudent. Une fois leur proie capturée, ils l'éventrent rapidement grâce à leurs griffes aiguisées comme des dents de requin, pour se repaître de ses viscères.



CARACTÉRISTIQUES

- ARME À USAGE MULTIPLE INTÉGRÉE DANS LE BRAS
- TRÈS AGRESSIF
- SOLDATS OBÉISSANTS ET DISCIPLINÉS

Titan



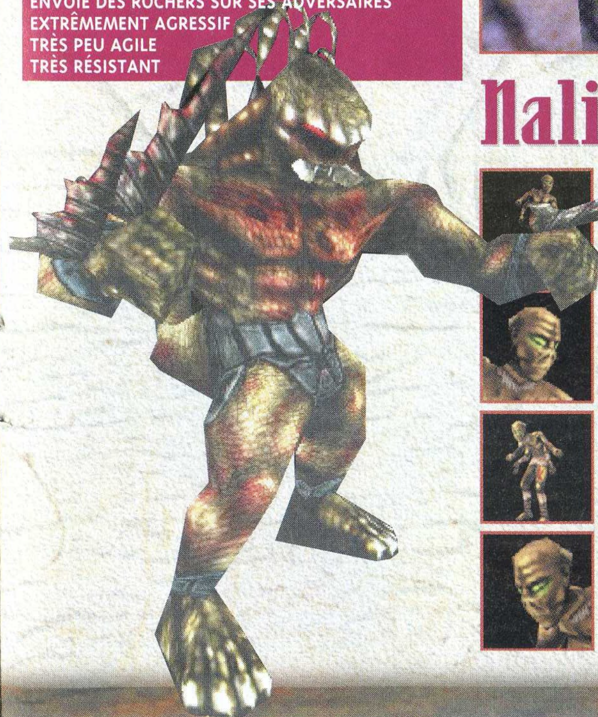



Avec ses jambes de rhinocéros, le gigantesque Titan donne l'impression que rien ne peut l'arrêter. Il est plus grand que la plupart des véhicules que vous connaissez, et ses bras ressemblent à de vrais troncs d'arbre. Mieux vaut l'éviter si vous ne tenez pas à mourir jeune. Haut comme un immeuble de trois étages, son jeu favori est de balancer des rochers sur ses ennemis. De plus, il est tellement lourd que son simple pas vous fera décoller dans les airs si vous vous trouvez à proximité. La psychologie d'un Titan est simple : il tape, il détruit et il vous mange !




CARACTÉRISTIQUES

- ENVOIE DES ROCHERS SUR SES ADVERSAIRES
- EXTRÊMEMENT AGRESSIF
- TRÈS PEU AGILE
- TRÈS RÉSISTANT



Nali






Autrefois une fière et noble race, les Nali gouvernaient cette planète et ses créatures avec bienveillance. Ces temps sont aujourd'hui révolus, depuis que les Skaarj les ont transformés en esclaves soumis. Lorsque vous les rencontrez, ils adoptent une position de respect et se prosternent à vos pieds. S'ils ne sont pas en pleine méditation, il se peut que certains d'entre eux vous fournissent des renseignements importants sur votre environnement. C'est d'ailleurs le meilleur moyen pour trouver d'éventuels bonus et items spéciaux. Leur aptitude à la concentration leur a permis de développer un don de télékinésie qui vous sera bien utile. En fait, ils vous considèrent comme leur sauveur. Ont-ils raison ? Seul l'avenir nous le dira. En revanche, évitez de les maltraiter. Les Nali parlent entre eux, et les nouvelles vont vite...

CARACTÉRISTIQUES

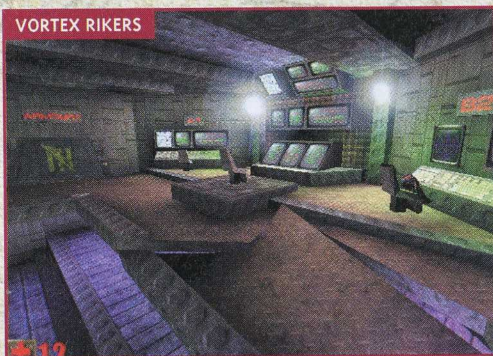
- DON DE TÉLÉKINÉSIE
- CARACTÈRE PASSIF
- CRAINTIFS ET TIMIDES
- ILS VOUS APPORTENT QUELQUEFOIS LEUR AIDE

Des endroits à visiter pour les braves

Huit, c'est le nombre de régions qu'il vous faudra visiter pour venir à bout d'Unreal. Attention, cela ne signifie pas qu'il n'existe que 8 niveaux, bien au contraire. En fait, il s'agit simplement d'illustrer les principaux environnements proposés afin de vous montrer la diversité graphique du jeu. Comme vous pouvez le constater, c'est plutôt hétéroclite et ils sont tous plus beaux les uns que les autres. C'est parti pour un petit tour du propriétaire.

Vortex Rikers

Voici le navire-prison qui vous servait de demeure. Sale, détruit, et abandonné, il est tout sauf accueillant depuis qu'il s'est écrasé sur cette mystérieuse planète.


VORTEX RIKERS


MINES

Mines

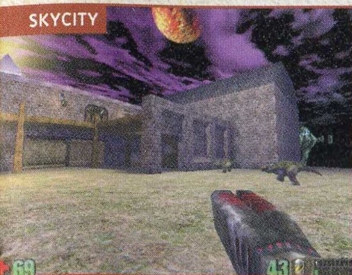
L'extraction du Tarydium est découpée en plusieurs étapes. Tout d'abord, il est arraché au sol à l'aide de lourdes machines-outils, tout en faisant attention aux éventuelles inondations de lave. Le minerai est ensuite traité et transporté vers une vaste zone de stockage en attendant d'être utilisé.

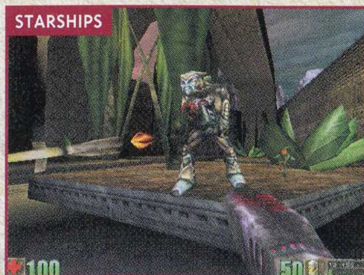
Nali Ruins

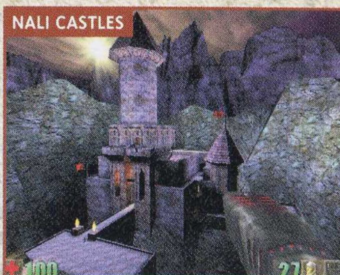
Les ancêtres des Nali ont construit des temples aussi magnifiques qu'imposants, la plupart dans les régions les plus humides de la planète. Les Skaarj et leurs sbires ont envahi ces endroits sacrés, en espérant découvrir les mystérieux secrets des Nali.



NALI RUINS







SkyCity

Alors que la planète est ravagée pas les Skaarj, les Nali ont réuni leurs pouvoirs télékinétiques afin d'élever d'énormes cités dans les airs. Elles sont décorées avec l'or, l'argent et les bijoux les plus précieux, et aucune dépense n'a été épargnée pour créer un havre de pays où les Nali pourraient enfin échapper à leur destin d'esclaves.

Starships

Apparemment, la planète est une sorte de cimetière pour vaisseaux spatiaux, au vu du nombre d'épaves échouées sur son sol. Il y a fort à parier que les aliens se servent des carcasses comme domicile. La prudence est de mise.

Nali Castles

Les Nali avaient l'habitude de résider dans de magnifiques châteaux, bien à l'abri dans leur ville flottante. Mais les Skaar les ont débusqués et ont rapidement transformé les châteaux en forteresses. Les grands prêtres Naji ont par ailleurs été pris en otages dans leur monastère, alors que des rumeurs prétendent que le chef des Skaarj lui-même est présent dans le château royal.

Mercenary Craft

Les Skaarj ne sont pas les seuls à convoiter le Tyridium. Une troupe de Mercenaires a débarqué sur Gryphos, avec semble-t-il l'intention de prendre sa part du gâteau.

Skaarj Mothership

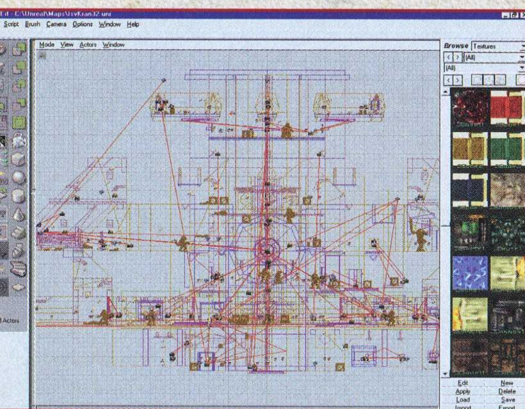
Il ne vous reste qu'une seule solution, si vous voulez mettre un terme à toute cette affaire. Vous allez donc vous glisser à l'intérieur du vaisseau mère Skraaj, prêt à combattre les pires monstruosités.





Un éditeur de niveaux pour les braves

Une fois que vous aurez terminé Unreal dans tous les sens, en large et en travers, l'heure sera venue de vous lancer dans la création de vos propres niveaux. Pas de problème, puisque Unreal est fourni avec son éditeur, à savoir le très complet UnrealED. Mais attention, précisons tout de suite que ce soft est extrêmement gourmand en terme de mémoire.



Ainsi, 32 mégas de RAM représentent le strict minimum nécessaire pour lancer le programme. Car même sur une machine puissante, il est impossible d'utiliser UnrealED, tellement le swaping (c'est-à-dire les accès disque) est important. Les chargements n'en finissent plus, et il vous faudra compter entre trois et quatre minutes minimum, simplement pour accéder au menu principal. Mais ne croyez pas que vous serez sorti d'affaire pour autant, car toute sélection d'un icône et autre déplacement d'une fenêtre vous fera repartir pour un tour de swaping. En fait, 64 mégas permettent à UnrealED de respirer, il est clair que la configuration idéale pour travailler confortablement exige entre 96 et 128 mégas de RAM. Vous voilà donc prévenu.

Une interface ergonomique



UnrealED se présente comme un logiciel relativement simple d'accès, malgré la possibilité de rentrer au plus profond du moteur 3D. Il faut dire que la majorité des actions s'effectuent par l'intermédiaire de la souris, sans que vous ayez à réfléchir à outrance. Les outils principaux s'affichent à gauche, les fenêtres de visualisation sont au centre, les textures à droite. Grâce au principe du "drag'n drop" (glisser-déposer), Il vous est possible de visualiser en temps réel le résultat de vos actions. Que ce soit pour appliquer des textures, des éclairages ou bien encore des monstres, tout se fait de manière simple et sans grosse prise de tête. De plus, une fenêtre de contrôle vous permet de vous balader en temps réel dans le niveau que vous êtes en train de créer, histoire de vérifier que tout va bien. Bref, il ne reste plus qu'à

vous lancer, et le tour est joué... En réalité, non, pas vraiment, c'est quand même un peu plus compliqué que cela. Le paramétrage des ascenseurs, le comportement des monstres, les pièges, les bonus, tout est entièrement programmable et nécessitera un peu d'apprentissage afin d'en maîtriser les tenants et les aboutissants. Le mieux est d'ailleurs de commencer par modifier des cartes existantes, afin de bien comprendre comment tout cela fonctionne. Et puis il ne faut pas oublier qu'un fichier «help» est intégré à l'éditeur, et que son utilisation vous aidera à surmonter la plupart des difficultés. Dans tous les cas, UnrealED s'avère être un excellent outil, car il allie une simplicité d'utilisation à une grande profondeur de programmation. Cela ne signifie pas que vous pourrez créer des niveaux géniaux en deux temps trois mouvements, mais plutôt que les plus doués d'entre vous auront tout ce qu'il faut sous la main pour créer de petits chef-d'œuvre.

